QUADRINHOS • DEXTER ESTÁ EM APUROS

Recreio

Abril

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 164
1/5/2003

Yu-Gi-Oh

- Saiba mais sobre o desenho que virou mania
- Confira dicas para arrasar no Playstation

ISSN 1517-7467 12780/1 00164
9 771517 746002

Acho que meu penteado está na moda!

www.RecreioOnline.com.br

TOPETE RADICAL
Conheça a cacatua, uma ave cheia de estilo

MUNDO INVISÍVEL
Veja de perto vírus, bactérias e fungos

GRÁTIS
Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi

Era uma vez... quantas vezes você quiser.

A seção Era uma vez da revista Recreio ganhou uma edição superespecial. São 20 histórias e poesias escolhidas a dedo para você ler, reler e guardar para sempre.
Porque a Recreio acredita em finais felizes.

Já nas bancas!

RECREIO

WG PROPAGANDA

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Bons modos diferentes**
Você conhece hábitos de outros países?

8 NA TV **Duelos poderosos**
As aventuras da turma de Yu-Gi-Oh.

10 GAMES **Jogue com Yugi**
Dicas para detonar no Playstation.

12 BICHOS **Que topete!**
Saiba tudo sobre as cacatuas.

14 FIQUE LIGADO **Entre na brincadeira**
Divirta-se fazendo jogos com palavras.

16 CIÊNCIA **Muuuito pequenos**
Veja vírus, bactérias e fungos de perto.

18 ERA UMA VEZ **Gosta de feijão?**
Conheça uma garota que adora!

19 ROCK ANIMAL **Pedras viram bichos**
Faça pesos de papel criativos.

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 PASSATEMPO **Fique de olho**
Procure os animais escondidos.

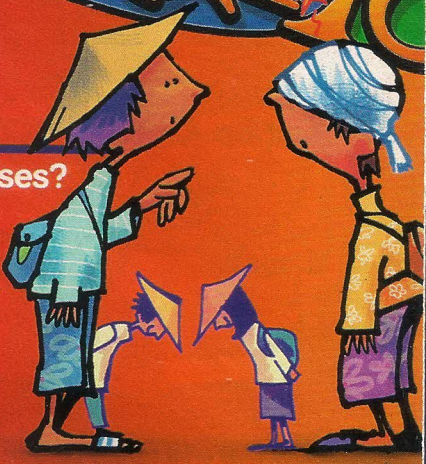
25 **QUADRINHOS**

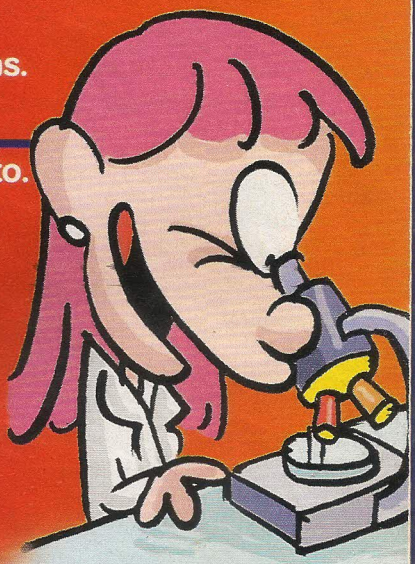
37 PASSATEMPO **Labirinto**

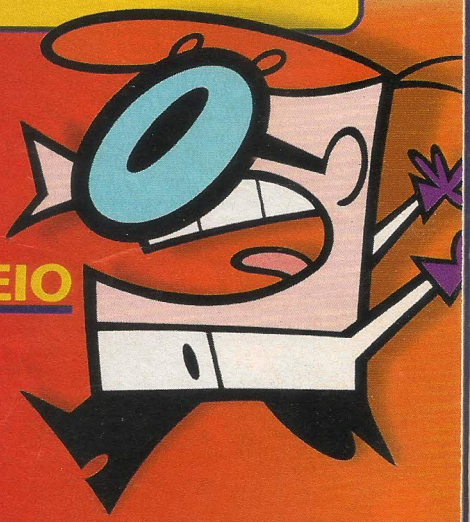
39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS **Para rir**







CAPA: DIVULGAÇÃO (YU-GI-OH) ERIC AND DAVID HOSKING/CORBIS (CACATUA) / © DEXTER – DEXTER'S LABORATORY and all related characters and elements are trademarks of © 2003 Cartoon Network. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE OS ÍNDIOS USAM COCAR?

Ricardo Stefan Devai
Por e-mail

Geralmente o cocar serve de enfeite. Em alguns grupos indígenas, esse penacho também mostra a posição social de quem o usa. O cacique, por exemplo, fica com os maiores e mais coloridos. Além disso, o cocar pode ser um meio de identificação de uma família. Nesse caso, cada família da aldeia possui um tipo de cocar diferente.

QUAIS AS DEZ MAIORES E AS DEZ MENORES CIDADES DO BRASIL?

Paulo Vítor
Brasília – DF

Segundo os dados do Censo de 2000, esta é a lista das cidades de acordo com o número de habitantes:

DEZ MAIORES

São Paulo – SP ▸ 10.434.252
Rio de Janeiro – RJ ▸ 5.857.904
Salvador – BA ▸ 2.443.107
Belo Horizonte – MG ▸ 2.238.526
Fortaleza – CE ▸ 2.141.402
Brasília – DF ▸ 2.051.146
Curitiba – PR ▸ 1.587.315
Recife – PE ▸ 1.422.905
Manaus – AM ▸ 1.405.835
Porto Alegre – RS ▸ 1.360.590

DEZ MENORES

Borá – SP ▸ 795
Serra da Saudade – MG ▸ 873
Anhanguera – GO ▸ 895
Oliveira de Fátima – TO ▸ 958
Nova Castilho – SP ▸ 991
André da Rocha – RS ▸ 1.113
Ipueiras – TO ▸ 1.166
Tupirama – TO ▸ 1.179
Rio da Conceição – TO ▸ 1.189
Lavandeira – TO ▸ 1.209

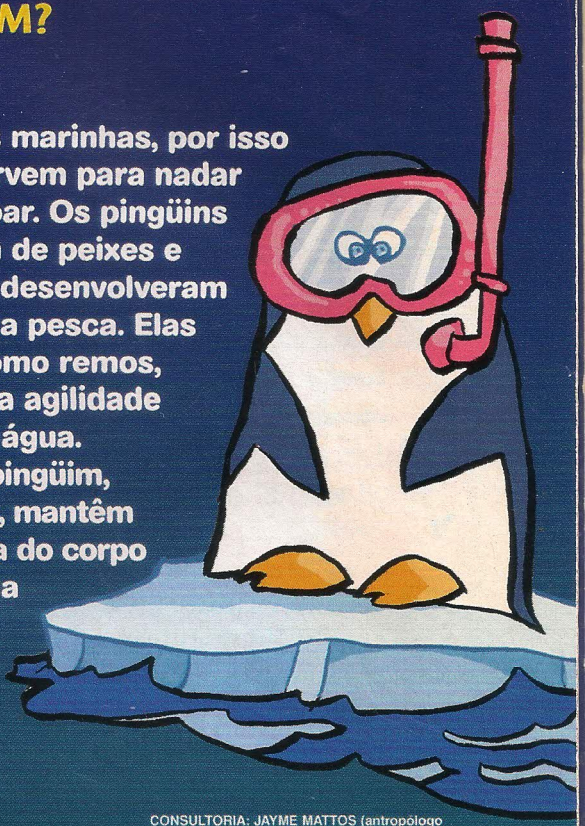
VOCÊ SABIA QUE...

Na Lua, o peso não é o mesmo que na Terra? Lá, as coisas são seis vezes mais leves. Se você pesa 30 quilos aqui, na Lua pesaria apenas 5!

POR QUE OS PINGÜINS NÃO VOAM?

Maíra Alvarez
Niterói – RJ

Eles são aves marinhas, por isso suas asas servem para nadar e não para voar. Os pingüins se alimentam de peixes e suas asas se desenvolveram para ajudar na pesca. Elas funcionam como remos, aumentando a agilidade do animal na água. As penas do pingüim, finas e curtas, mantêm a temperatura do corpo e formam uma cobertura impermeável à água.



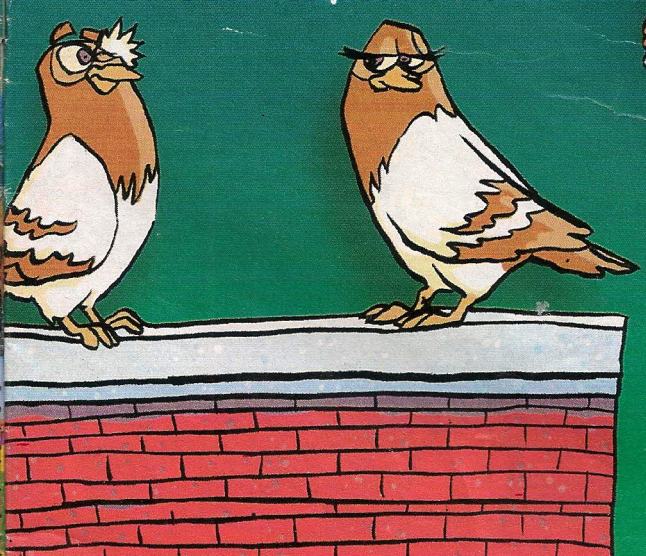
CONSULTORIA: JAYME MATTOS (antropólogo do Museu do Índio), LUÍS FÁBIO SILVEIRA (Museu de Zoologia da USP) e RICARDO BARRETTO (Instituto Socioambiental Brasileiro).

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

AS POMBAS PISCAM?

Bianca Machado
Rio de Janeiro – RJ

Sim. Como os humanos, elas piscam para proteger e lubrificar os olhos. Além de piscar verticalmente, como nós, elas têm uma membrana entre a pálpebra e o olho que se move horizontalmente. Todas as aves piscam assim.



QUEM INVENTOU O XAMPU?

Maria Eugênia de Carvalho
Belo Horizonte – MG

O americano John Breck foi o primeiro a produzir industrialmente uma linha de xampus para cabelos secos e oleosos, em 1930. A palavra xampu veio do hindu *champo*, que significa massagear ou amassar. Antes de a invenção fazer sucesso, os cabelos eram lavados apenas com água e sabão.

teste

Claro que você é muito educado, mas será que daria vexame se fosse visitar outros países? Descubra se você sabe tudo de...

Boas maneiras

1 Aqui não se deve fazer barulho ao tomar sopa. Já no Japão fazer isso é:

- [ ] A Sinal de que a sopa está muito quente.
- [x] B Um jeito de mostrar que gostou.
- [ ] C Divertido, porque parece o barulho de um aspirador de pó.

2 No Brasil, colocar os talheres sobre o prato significa que estamos satisfeitos. Mas, na Alemanha:

- [x] A É uma dica de que a pessoa não acabou de comer.
- [ ] B Significa que a comida estava péssima.
- [ ] C É uma simpatia para espantar as moscas.

3 Se encontrar um conhecido na Índia ou na Tailândia, o modo mais educado de cumprimentá-lo é:

- [ ] A Dar pulos e acenar.
- [x] B Juntar as mãos na altura do peito, como se estivesse rezando.
- [ ] C Curvar-se para a frente, como chineses e japoneses.

4 Colocar o guardanapo no colo é sinal de boa educação no Brasil, mas na Turquia:

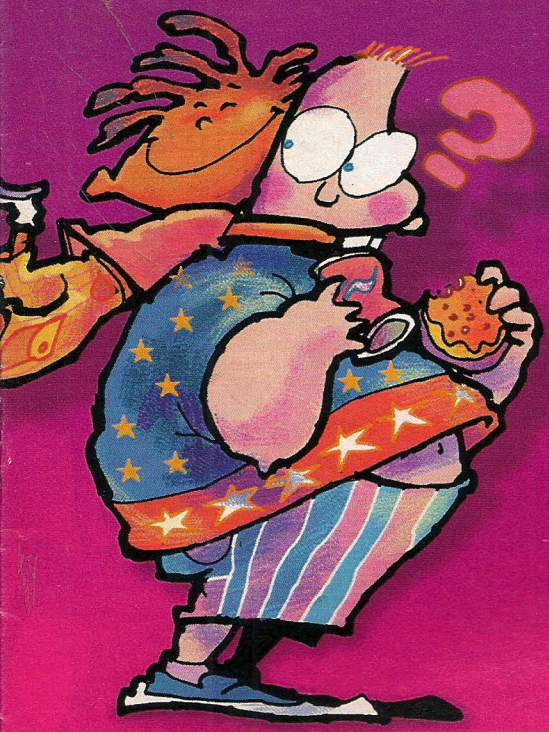
- [ ] A O costume é amarrá-lo na cabeça.
- [x] B As pessoas educadas prendem-no como um babador.
- [ ] C O certo é pendurá-lo na borda da mesa.

5 Na China, tomar chá é uma tradição. Se o copo do convidado esvazia, o dono da casa vem enchê-lo, o que simboliza:

- [x] A Amizade e respeito.
- [ ] B Que não vão servir comida nenhuma.
- [ ] C Que o chá é mais barato do que o refrigerante.

6 Para os italianos, cortar o macarrão é uma ofensa. O jeito certo de comer um espaguete é:

- [ ] A Sugar fio a fio.
- [x] B Enrolar o macarrão no garfo.
- [ ] C Usar uma colher e comer como se fosse uma sopa.



8 Se for passear no Egito vestido de roxo, as pessoas vão achar que você:

- [ ] A Está com raiva.
- [x] B Tem mau gosto.
- [ ] C Está de luto.

9 Nos Estados Unidos, não se costuma cumprimentar as pessoas com beijos ou abraços. Eles preferem:

- [x] A Um aperto de mão.
- [ ] B Um aceno de longe.
- [ ] C Tirar o chapéu e sorrir.

7 Os *maoris*, que vivem na Nova Zelândia, se cumprimentam encostando a ponta do nariz um no outro. Esse gesto significa:

- [ ] A Que não se deve meter o nariz onde não é chamado.
- [x] B Que as pessoas se respeitam porque compartilham o mesmo ar.
- [ ] C Que o outro tem um perfume gostoso.

10 Se você for convidado a se sentar na casa de algum árabe, é melhor não deixar que a sola do seu sapato apareça. Isso por lá é uma grosseria porque:

- [ ] A O sapato pode estar furado.
- [ ] B Pode ter um chiclete grudado na sola.
- [x] C A sola dos pés é considerada suja.

Respostas corretas:

1 B; 2 A; 3 B; 4 C;
5 A; 6 B; 7 B; 8 C;
9 A; 10 C.

RESULTADO

DE 0 A 3 PONTOS
Parece que você não conhece muito os costumes de outros povos. Tente ficar ligado em documentários e pesquise em livros e na internet. É bem legal descobrir essas diferenças.

DE 4 A 6 PONTOS
Algumas coisas você já sabe. Falta pouco para poder visitar amigos em qualquer país sem dar vexame. Continue atento aos filmes, revistas e livros. Quem sabe uma hora dessas você não viaja e aumenta os seus conhecimentos?

DE 7 A 10 PONTOS
Parabéns! Você entende bem os costumes e as regras de etiqueta de outros países. Provavelmente, vai ser considerado bem-educado em qualquer lugar, por mais distante e estranho que seja. Só não se esqueça de que as regras por aqui são diferentes.

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

NA TV

JOGO

Desvende os mistérios da história de Yu-Gi-Oh, um desenho animado cheio de magia e aventura.

Você já sonhou em ficar maior e mais poderoso para enfrentar grandes desafios? Pois um garoto chamado Yugi conseguiu isso. Ele é o herói do desenho **Yu-Gi-Oh**, um sucesso da TV.

A diversão preferida de Yugi e seus amigos são disputas com um jogo de cartas chamado **Duelo de Monstros**. Depois de montar um antigo quebra-cabeça, o garoto descobriu que tem uma personalidade mágica, que lhe garante poderes especiais no Duelo.

O que ele não sabe é que o baralho pode ser perigoso.

Segundo uma lenda, os faraós duelavam com cartas acionando seres fantásticos. Um dia essas criaturas se tornaram uma ameaça e foram aprisionadas. Nunca mais se ouviu falar nelas, até que foi criado o Duelo de Monstros, que pode trazê-las de volta.

De olho nos poderes do menino, o criador do jogo rapta seu avô e o desafia a participar de um arriscado torneio com as cartas.

Para vencer, ele tem de aprender mais sobre seus próprios poderes e revelar a magia oculta nas cartas, que prometem muitas surpresas.

PERIGOSO

JOEY WHEELER

Apesar da fama de durão e esquentado, ele é uma pessoa bondosa, que faz de tudo para ajudar os amigos. Há algum tempo ficou amigo de Yugi e tornou-se um bom companheiro da turma.

TÉA GARDNER

Amiga de infância de Yugi, ela é inteligente, racional e está sempre encorajando os amigos para que não desistam de seus sonhos e tenham confiança para vencer.

Yu-Gi-Oh é exibido pela Nickelodeon, de segunda a quarta, às 19 horas, e pela TV Globo durante a TV Globinho.

VOVÔ

O avô de Yugi é dono de uma loja de jogos. Especialista no Duelo de Monstros, ele diz que o segredo para ser campeão é entender o coração das cartas.

MAXIMILLIAN PEGASUS

É o criador do Duelo de Monstros. Por trás da sua aparência sofisticada há um lado sombrio e misterioso. No lugar do olho esquerdo, ele possui o Olho do Milênio, um objeto egípcio que lhe dá estranhos poderes.

DIVULGAÇÃO: NICKELODEON

ENTRE

Seja um campeão tam

Se já é legal curtir as aventuras de Yu-Gi-Oh na TV, imagine participar do Duelo de Monstros! Os fãs do desenho vão adorar fazer parte da turma e entrar na disputa de cartas no Playstation.

No começo, você viaja ao passado e controla um faraó que disputa um duelo acionando criaturas poderosas. De repente surge um vilão que descobre os poderes sombrios das cartas, toma o poder e aprisiona você.

DICAS PARA COMEÇAR

Assim como nos cards, o jogo para videogame tem cartas de magias, de rituais, de equipamentos e de monstros.

Cada uma tem funções diferentes e os monstros são divididos em grupos como dragões, robôs, fantasmas, aquáticos e dinossauros. Há também cartas especiais que podem se unir em fusões mágicas que dão origem a outras criaturas ainda mais fortes.

Como jogar

- No menu inicial das batalhas há duas telas: *Chest* (baú) e *Deck* (mesa). No baú ficam todas as suas cartas e na mesa ficam as que você vai usar na partida.
- Para começar a jogar é obrigatório ter exatamente 40 cartas na mesa. Quando isso acontecer, aperte ● e inicie a partida.
- O jogador sempre fica com cinco cartas na mão. Para colocar uma no tabuleiro, selecione-a e aperte X.
- Cada jogador pode colocar cinco cartas no tabuleiro.
- Para atacar, escolha uma de suas cartas que estiver no tabuleiro e jogue-a sobre a carta que quer derrotar.
- Se a pontuação de ataque da sua carta for maior do que a de defesa do oponente, você destrói a carta dele. Vencendo os adversários você ganha novas cartas e pode melhorar sua estratégia.

NO DUELO

bém com Yu-Gi-Oh Forbidden Memories.

A partir daí, a história muda de rumo e você passa a comandar Yugi na época atual.

Durante um torneio especial, você se transforma em Yami-Yugi e tem sonhos que o levam ao passado. Sua missão será salvar o faraó e finalmente se confrontar com o malvado vilão chamado Heishin.

Como no desenho da TV, há muitos adversários poderosos e para vencer é preciso ser habilidoso nos duelos de cartas.

As disputas acontecem em tabuleiros e seu objetivo principal é atacar o tabuleiro do adversário e derrotar as criaturas dele. Você pode duelar com a máquina ou encarar um jogador de verdade. No total há 722 cartas cheias de segredos para jogar e colecionar.

Não vai ser nada fácil encarar esse duelo milenar. Fique atento e use sua força e magia, pois as criaturas do mal estão por todo lado.

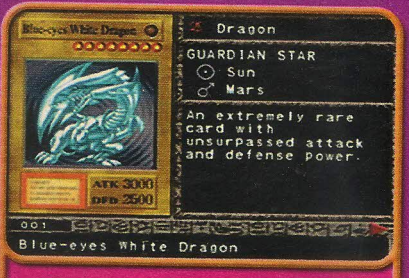
De olho nas cartas

Os personagens da saga Yu-Gi-Oh surgiram em um jogo de cartas criado em 1996 pelo desenhista Kazuki Takahashi. O jogo deu origem a mangás e a desenhos animados e chegou aos videogames.

Se você é fã da turma, pode se divertir com os duelos nos incríveis cards e também com os jogos para Playstation, Playstation 2 e Game Boy Advance.

As cartas e os tabuleiros são como nos cards.

As cenas de batalhas em 3D são bem legais.



Esta é uma das cartas mais raras e poderosas.

Analise as suas opções e crie uma estratégia.

CONSULTORIA:
MARTIN SANDER (biólogo da Unisinos).

VISUAL SU

Está pensando em mudar seu cabelo? Que tal se inspirar no topete das cacatuas, aves tagarelas e cheias de cores?

Parece até que todas elas fizeram penteados especiais só para serem fotografadas. Mas as cacatuas são assim, enfeitadas, coloridas e muito charmosas.

Essas aves, nativas da Austrália e de ilhas no sul do Pacífico, são parentes do papagaio e também aprendem a imitar sons, inclusive o da voz humana. Seu nome vem do idioma malaio e quer dizer papagaio grande.

As cacatuas vivem em bandos e dão gritos para se comunicar. Eles servem para avisar sobre o perigo e para distrair ou assustar predadores.

Na hora de conquistar uma parceira, os gritos não adiantam nada. Para conseguir uma namorada, o macho tem de fazer um verdadeiro show: arrepia as penas, abre as asas e até se pendura de cabeça para baixo.

Os casais vivem juntos para sempre. Macho e fêmea se revezam para chocar os ovos e cuidar dos filhotes.

As cacatuas podem ser domesticadas e são muito usadas como bichos de estimação em alguns países.

No Brasil, só podem ser vendidas com autorização do Ibama. Mas é bom lembrar que essas aves precisam de espaço e detestam ficar sozinhas. Para elas o melhor mesmo é viver livres em seu habitat.

AGE/KEYSTOCK

THEO ALLOFS/GETTYIMAGES

PENTEADOS DIFERENTES

O topete engraçado é uma característica desse tipo de ave e aparece em machos e fêmeas da maioria das espécies. O penacho tem cores e formatos variados e protege uma região onde há poucas penas. Observando o comportamento das cacatuas, pesquisadores descobriram que elas levantam a crista para se exibir na hora da conquista, para mostrar satisfação e até para intimidar um adversário em uma briga.

PERMODERNO

ERIC AND DAVID HOSKING/CORBIS

FORTES E HABILIDOSAS

Já foram identificadas 17 espécies de cacatuas. Elas se diferenciam pela cor e pelo tamanho, que vai de 30 a 70 centímetros. Vivem em bandos, empoleiradas em árvores e bosques de vegetação baixa. Suas patas têm dois dedos voltados para frente e dois para trás, permitindo que se agarrem nos galhos e se pendurem em qualquer posição. O bico curvo, forte e pontiagudo serve para pegar frutos e arrancar a casca de árvores em busca de larvas. Se faltar comida, procuram flores, raízes, frutos e insetos no chão. A **cacatua-negra** é uma das espécies mais raras, maiores e mais fortes.

TOM BRAKEFIELD/CORBIS

FIQUE LIGADO

PALAVRAS

Quer uma brincadeira diferente? Então

QUE LETRA ESTÁ FALTANDO?

Você aceita um desafio?

Tente escrever uma frase sem usar alguma letra do alfabeto. Por exemplo:

Esta frase será escrita sem usar uma letra, que é aquela que vem antes da letra P.

Acredite: tem gente que escreve até livros sem usar uma determinada letra. Esse tipo de composição é chamado de lipograma.

Para brincar com a turma, faça papéis com todas as letras do alfabeto e sorteiem um. Vence quem fizer primeiro uma frase sem a letra sorteada.

JEAN GALVÃO

MENSAGEM ESCONDIDA

Você já fez um acróstico? Não se assuste com o nome estranho. Para entender o que é isso, veja o trecho de um poema do escritor Odilon Nestor:

Sonia é a menina encantada,
O que ela quer, se adivinha.
Não crendo que seja fada
Imagina-se rainha,
A querer que seja amada.

Acrósticos são poemas em que as primeiras letras de cada verso formam uma palavra. Quer tentar? Escreva um com seu nome. Depois experimente fazer com o de uma pessoa de quem você gosta. Vale esconder o nome nas primeiras ou últimas letras dos versos de uma poesia ou dos parágrafos de uma história.

EMBARALHANDO TUDO

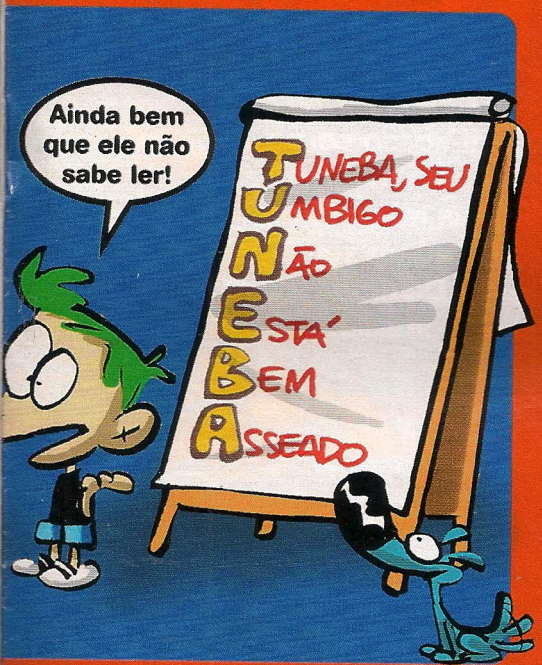
Misturando as letras de uma palavra aparece outra incompreensível, certo? Nem sempre. Às vezes o que se forma é um anagrama, ou seja, uma nova palavra.

Por exemplo: com as letras de **América** pode se escrever **Iracema**. Do nome **Isabel**, surge **Belisa**. As letras de **grama** são as mesmas de **magra**.

Você consegue encontrar outras palavras assim? Desafie a turma e descubram quem escreve uma lista maior de anagramas.

PARA BRINCAR

quebre a cabeça com estes jogos de palavras.



DE A ATÉ Z

Uma brincadeira legal é tentar escrever uma frase ou um texto curto com todas as letras do alfabeto. Assim: **Julinha zomba ao ver sua pequena trouxa cor de fogo.**

O nome desse tipo de frase é pangrama. Será que você consegue fazer uma dessas?

IDA E VOLTA

Leia a seguinte frase:

Socorram-me, subi no ônibus em Marrocos.

Agora experimente ler da direita para a esquerda. Tirando a acentuação e a pontuação, ela continua igualzinha!

Algumas palavras, frases e até certos números podem ser lidos de trás para a frente. São os chamados palíndromos. Veja:

Oto come mocotó.

Roma me tem amor.

E dê uma olhada nesta data: **20/02/2002.** A seqüência dos números é a mesma a partir da esquerda ou a partir da direita.

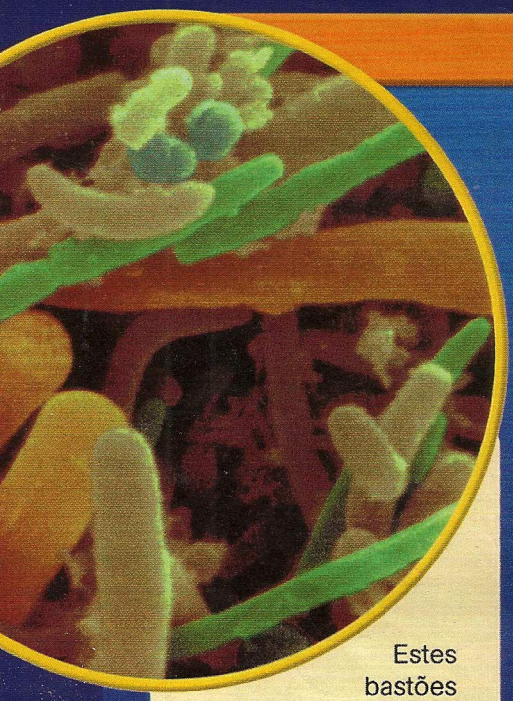
Há muitos outros palíndromos, como **arara**, **anilina**, **osso** e **luz azul**. Convide a turma para achar mais palavras e frases assim.

CIÊNCIA

MUNDO PEQUENO

Conheça uma turma que está sempre por perto sem ninguém perceber.

Espalhados no ar, na água, em nosso corpo e em todo lugar do planeta, vivem vírus, bactérias, fungos e outras criaturas minúsculas. São seres tão pequenos que só podem ser vistos com ajuda de microscópios. Dê uma olhada neles e descubra como são diferentes.



Estes bastões coloridos são bactérias que vivem em nossa língua.

FOTOS: SPL/STOCK PHOTOS

UMA FAMÍLIA GRANDE

As bactérias são uma das menores e mais numerosas formas de vida. Podem ser encontradas no nosso corpo, no solo, no mar e entre pedras e plantas. A maioria se alimenta de nutrientes do lugar onde vive, mas algumas tiram energia até da luz do Sol.

Esses seres se multiplicam bem depressa. Quando encontra alimento e ambiente adequado, a bactéria vai crescendo e, em cerca de 20 minutos, se divide em duas iguais. Desse jeito, em pouco tempo uma delas consegue dar origem a um verdadeiro batalhão.

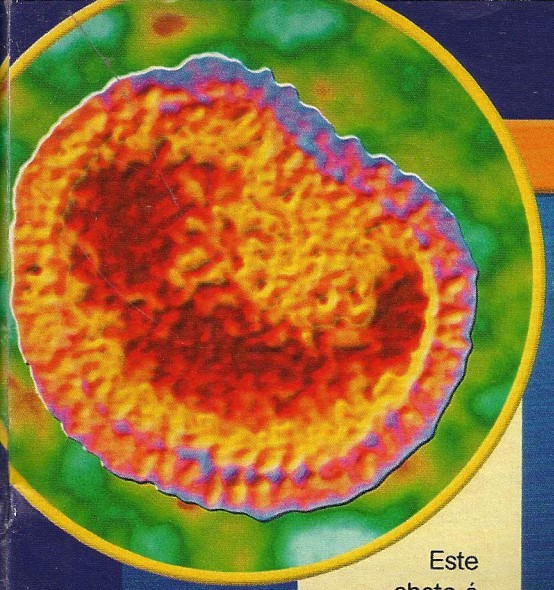
Os cientistas já descobriram mais de 10 mil espécies de bactérias e ainda há muitas desconhecidas. Algumas são úteis para ser humano, ajudando, por exemplo, na digestão de alimentos, mas outras causam doenças.

Elas podem ter formatos diferentes:

Bastonete · Vírgula · Esfera · Espiral

Estas coisas azuis são as bactérias que fazem o leite virar iogurte.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO



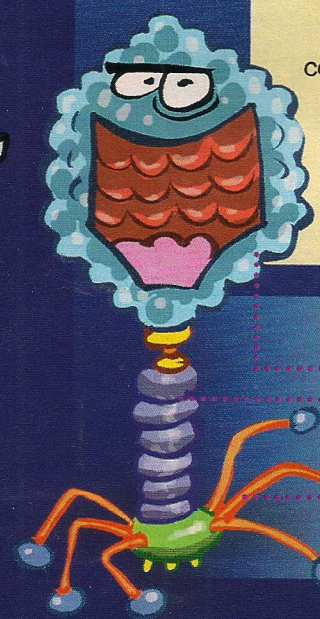
Este chato é bem conhecido: é um dos vírus que pode causar a gripe.

ELE É PERIGOSO

Os vírus são seres estranhos: não respiram, não comem e não se movem sozinhos. Mesmo assim, podem causar muitos problemas.

Eles são formados por uma cápsula que guarda uma substância chamada DNA, que tem todas as informações para que o vírus faça cópias dele mesmo.

Os vírus grudam em certos tipos de células de animais ou plantas e começam a dominá-las. A partir daí, as células passam a trabalhar para eles, produzindo mais vírus. Doenças como catapora, gripe e sarampo são causadas por vírus.



Muitos tipos de vírus têm este formato.
- A cabeça é onde fica o DNA.
- Por este tubo, o vírus coloca seu DNA em celúlas para que elas fabriquem outros vírus.
- Com estes tubinhos, o vírus gruda nas células. Eles têm articulações que se dobram quando o vírus "aterrissa".

CORBIS/STOCK PHOTOS

NEM BICHO NEM PLANTA: É UM FUNGO

Sabe aqueles pontinhos pretos ou esverdeados que, às vezes, aparecem no pão? São seres chamados fungos. Existem vários tipos deles. Alguns são grandes, como os cogumelos, mas há outros tão pequenos que só podem ser vistos quando se multiplicam.

Eles gostam de viver em lugares úmidos e com pouca luz e conseguem se fixar em alimentos, na pele, em plantas e até em uma folha de papel.

Alguns fungos são comestíveis e outros muito úteis para a produção de remédios e alimentos. Mas existem certas espécies que podem causar doenças no ser humano, principalmente na pele.

Com este tipo de fungo se produz penicilina, uma substância usada em muitos remédios.

ERA UMA VEZ

Fã do FEIJÃO

Feijão com arroz
Feijão com pão.

Feijão com farinha
Feijão com batatinha.

Feijão com chantilly
Feijão com catupiry.

Feijão com ele mesmo
Feijão com torresmo.

Feijão com angu
Feijão com chuchu.

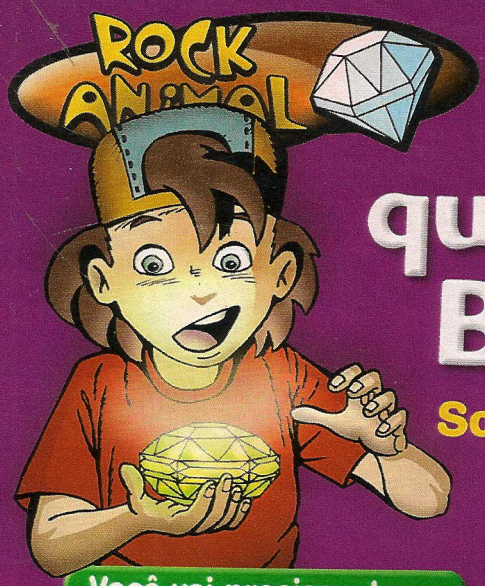
Feijão com abacaxi
Feijão com sushi.

Feijão com mandioca
Feijão com pipoca.

Ervilha ou lentilha
Não servem, não.

No almoço e no jantar
Ela só quer feijão.

Texto • DONIZETE GALVÃO
Ilustração • FERNANDO LEAL



Pedras que viram BICHOS

Solte a imaginação e crie animais diferentes.

Você vai precisar de:

- pedras
- tinta acrílica
- lápis

1. Lave as pedras e deixe secar.
2. Observe a forma de cada uma e procure descobrir com que bichos elas se parecem.
3. Pinte a pedra inteira com tinta acrílica branca.
4. Com o lápis, desenhe detalhes (olhos, boca, chifres etc.) do animal que você imaginou.
5. Pinte, espere até secar bem e use como peso de papéis ou para decorar sua estante.

Procure pedras de formatos bem diferentes para criar vários bichos.

FOTO: LEO FELTRAN

www.recreionline.com.br

YU-GI-OH

Yugi e Yami-Yugi, Joey, Téa e Vovô também estão no site. Confira essa e outras dicas de desenhos.

A CACATUA...

...vai ficar feliz e levantar a crista se você entrar no item **BICHOS**!

BRINQUE COM AS PALAVRAS

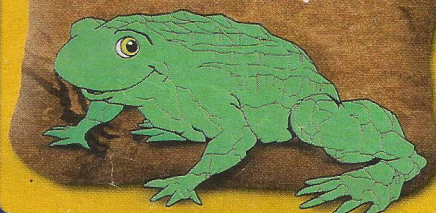
Embaralhe e encontre as letras certas para formar palavras e expressões.

PESQUISA ESCOLAR

Clique em **Abolição da Escravatura** e saiba mais sobre a cultura africana.

ROCK ANIMAL

Já viu a transformação do gorila, da girafa e do sapo? Se ligue no RECREIONLINE e na magia dos animais de pedra.

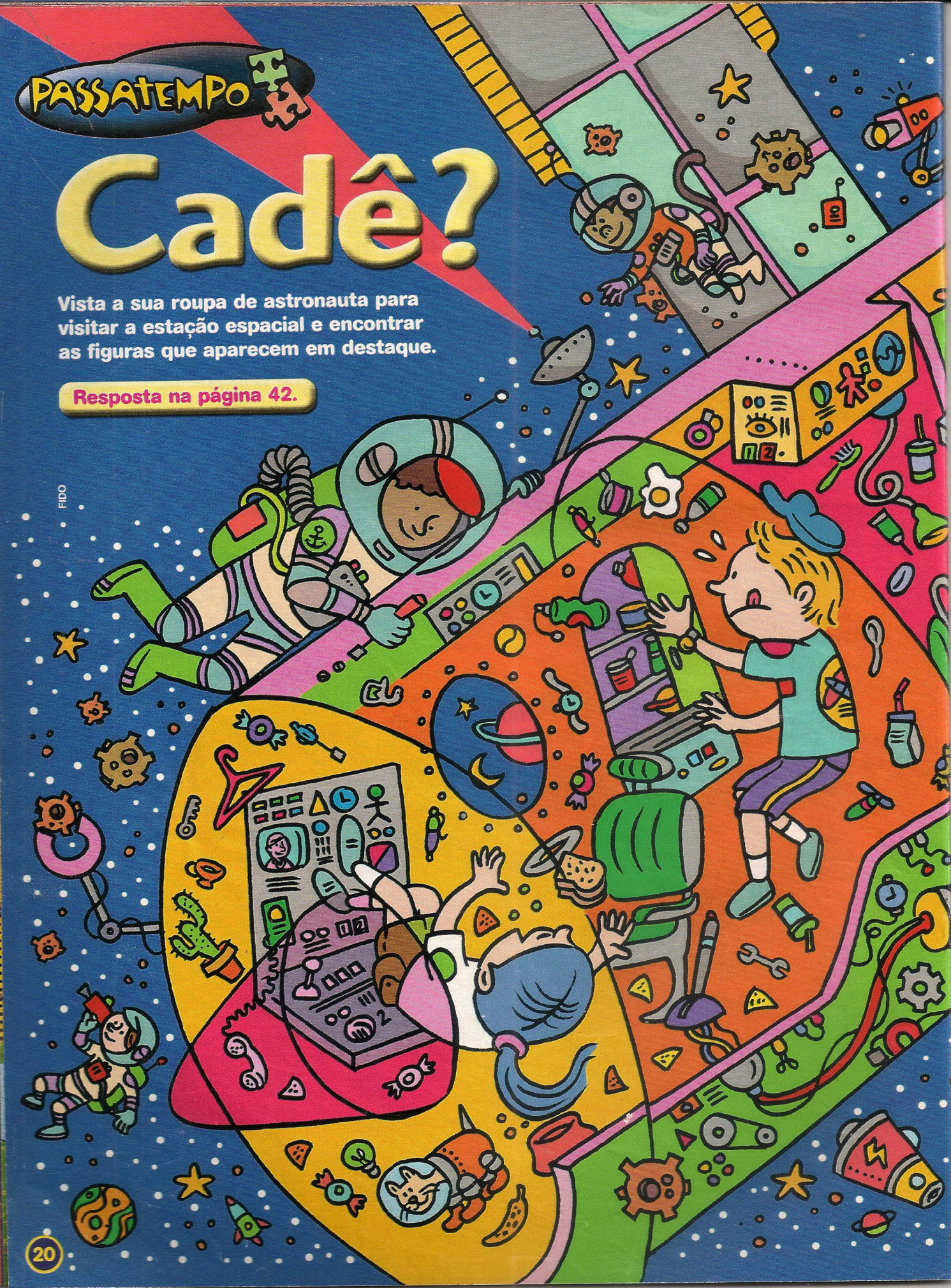


PASSATEMPO

Cadê?

Vista a sua roupa de astronauta para visitar a estação espacial e encontrar as figuras que aparecem em destaque.

Resposta na página 42.



CONTINUE SUA BUSC
MUITAS SURPRESAS

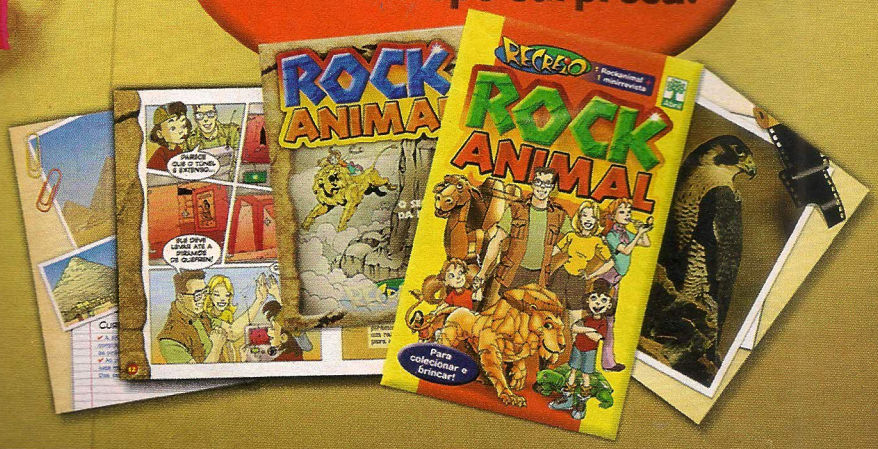
ROCK ANIMAL

O EXPLORADOR É VOCÊ.

Viva grandes aventuras com os Jovens Arqueólogos. Embarque em viagens incríveis, conheça a cultura de antigas civilizações e descubra segredos escondidos pelo tempo. Colecione ROCKANIMAL.

A. AINDA EXISTEM
PARA SUA COLEÇÃO!

São 20 ROCKANIMAL.
Você pode encontrar qualquer um deles no seu envelope-surpresa.



Patrocínio:

SUCRILHOS Kellogg's

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

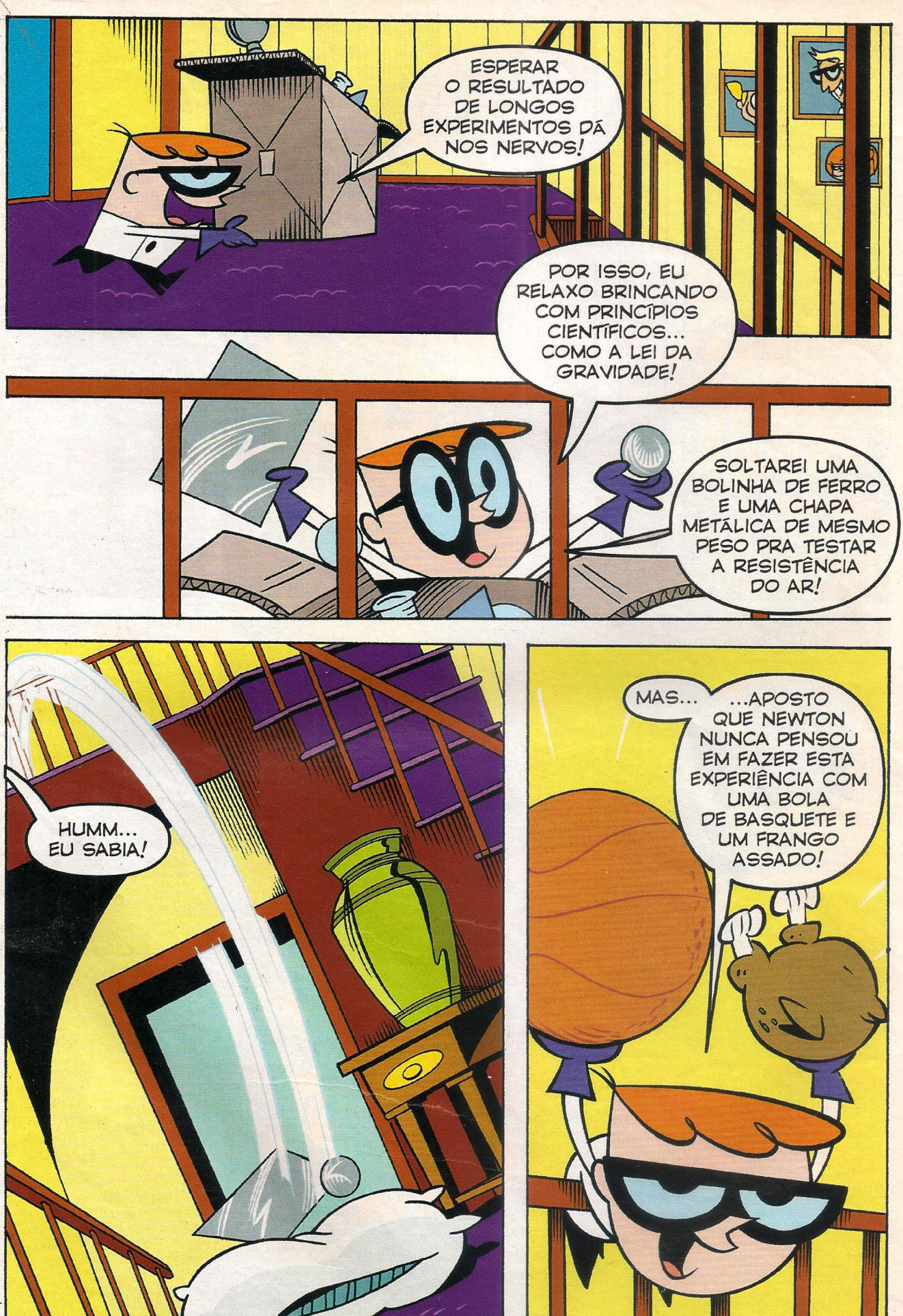
WG PROPAGANDA

PASSATEMPO

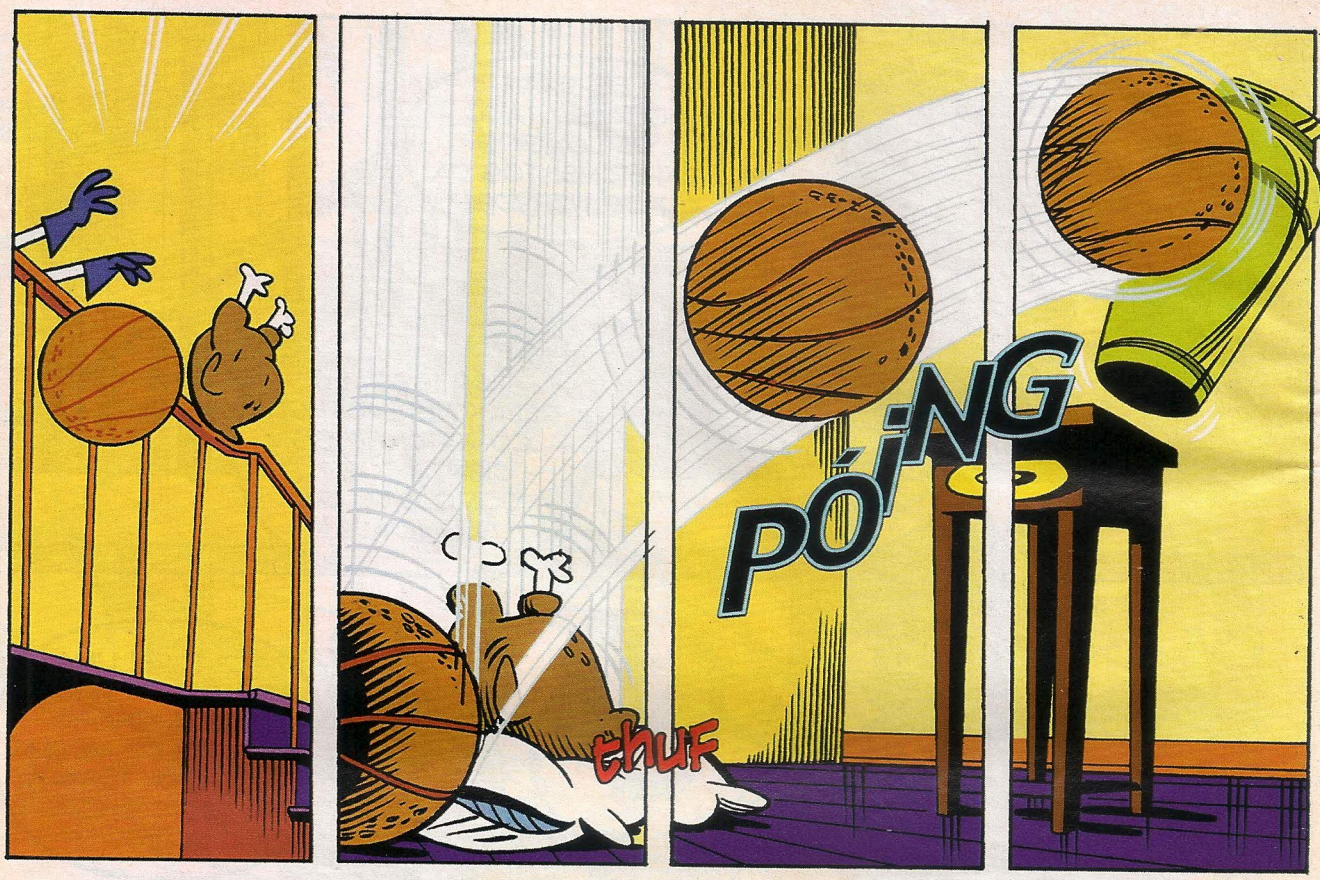
FIQUE DE OLHO

Você consegue encontrar 16 animais escondidos neste quadro?

Resposta na página 42.



DEXTER'S LABORATORY AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 CARTOON NETWORK.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

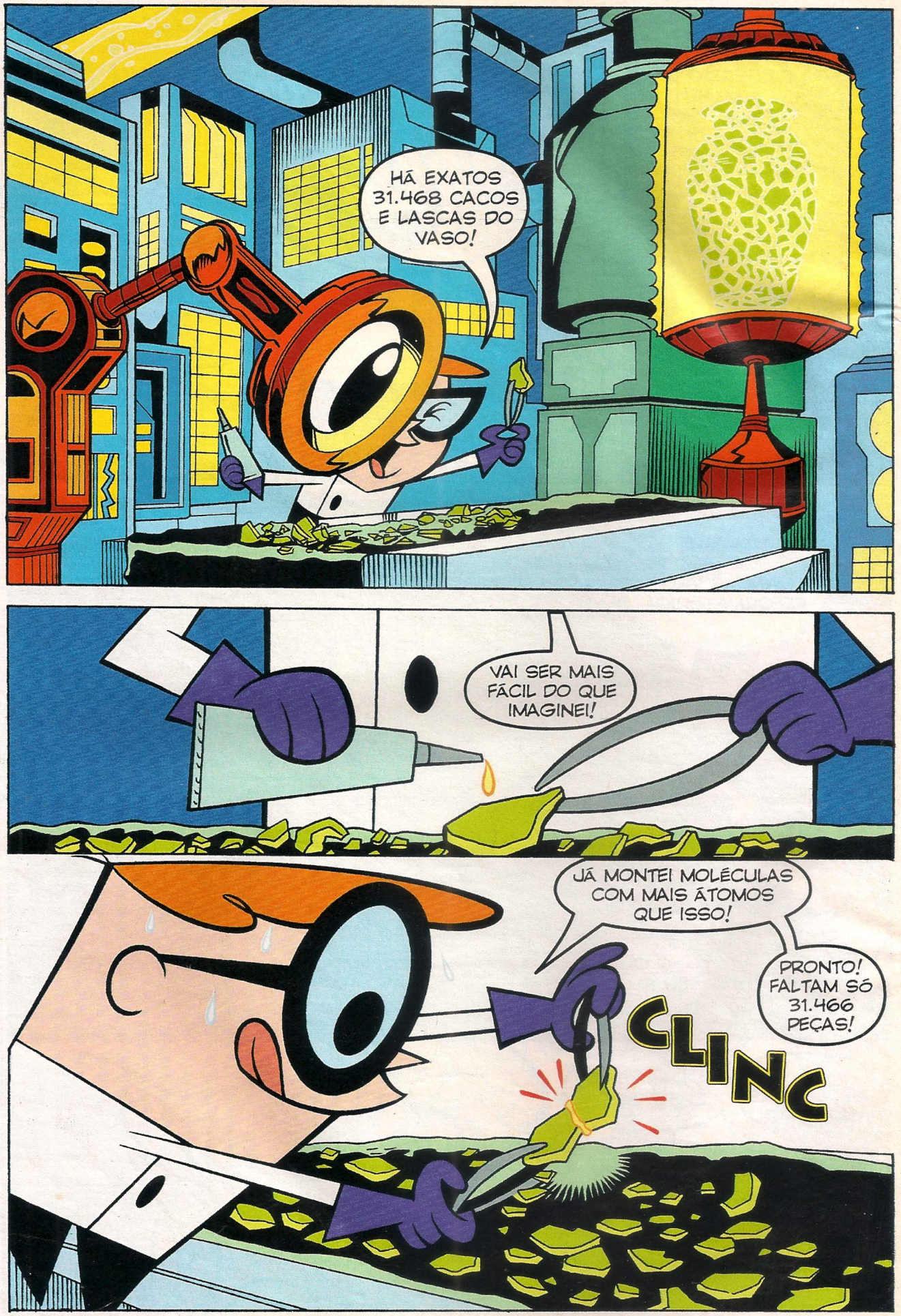


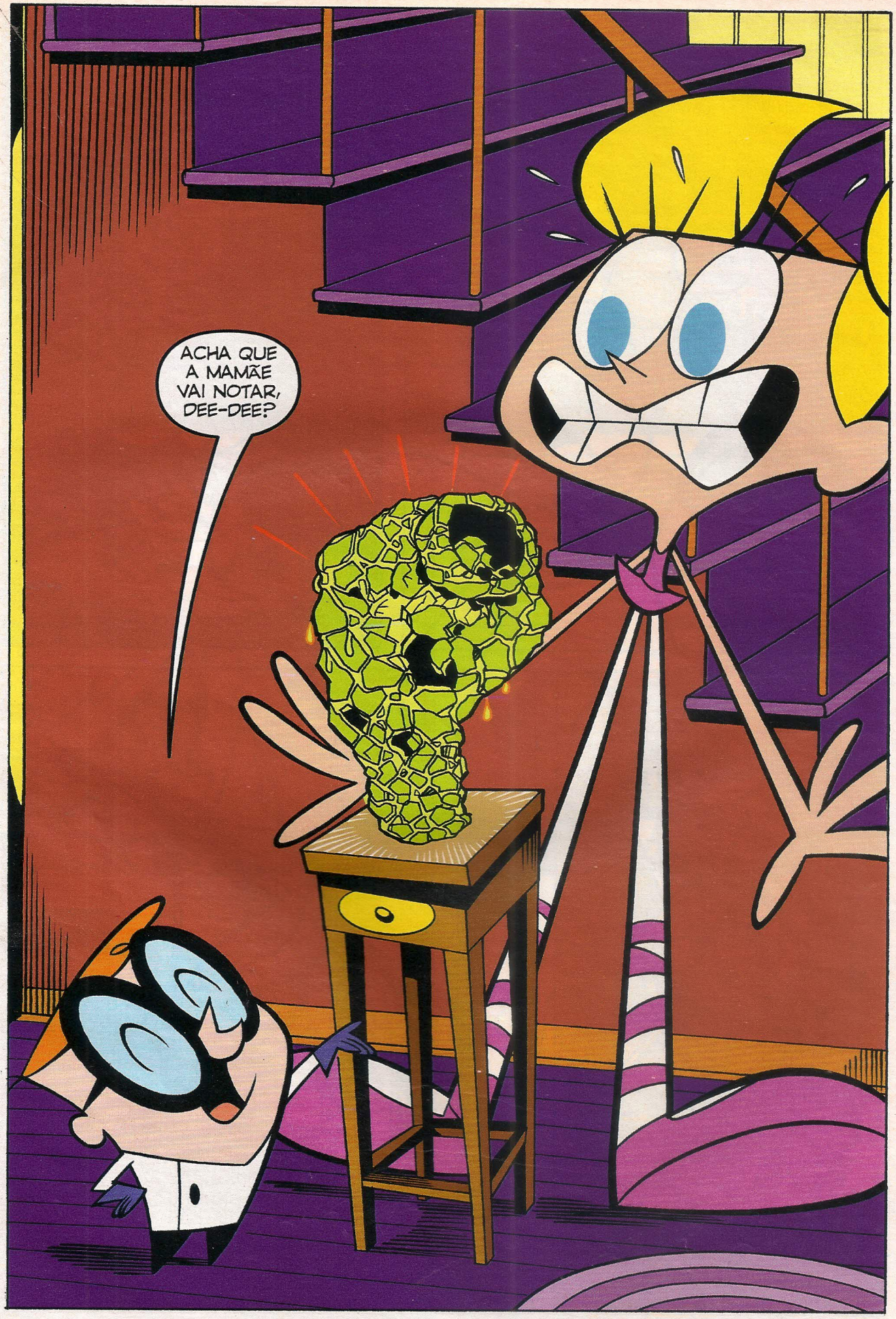
UM CASO PEGAJOSO

JOHN ROZUM ▸ texto
JOHN DELANEY ▸ desenhos
JEFF ALBRECHT ▸ arte-final
ZYLONOL ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução

LABORATÓRIO DE DEXTER CRIADO POR GENNDY TARTAKOVSKY

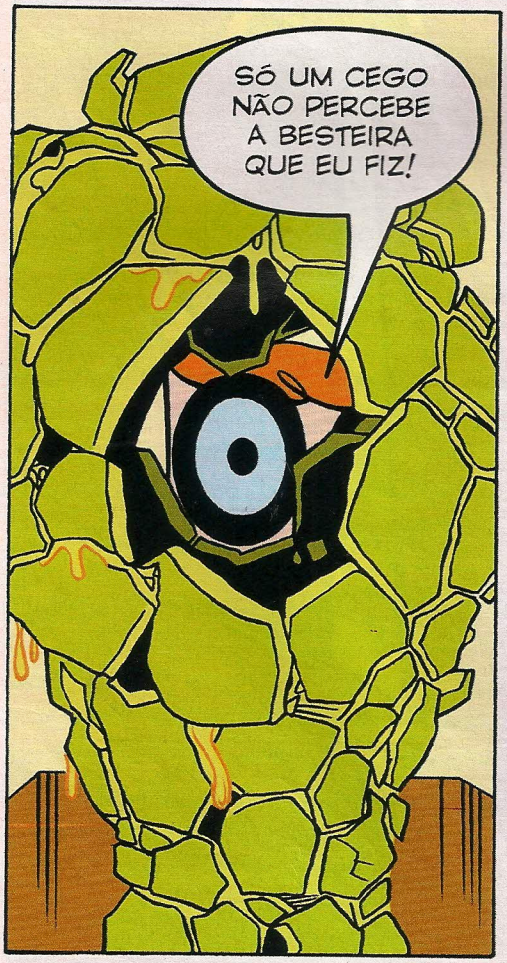
O VASO ANTIGO PREFERIDO DA MAMÃE!
ELA SEMPRE DIZ PRA NÃO JOGAR BOLA DENTRO DE CASA!
JAMAIS SEREI PERDOADO!
A MAMÃE VAI ME MANDAR PRO REFORMATÓRIO!
FILHOS DESOBEDIENTES
O QUE EU FAÇO?
SEI LÁ, MAS ANDA LOGO!
A MAMÃE TÁ CHEGANDO!

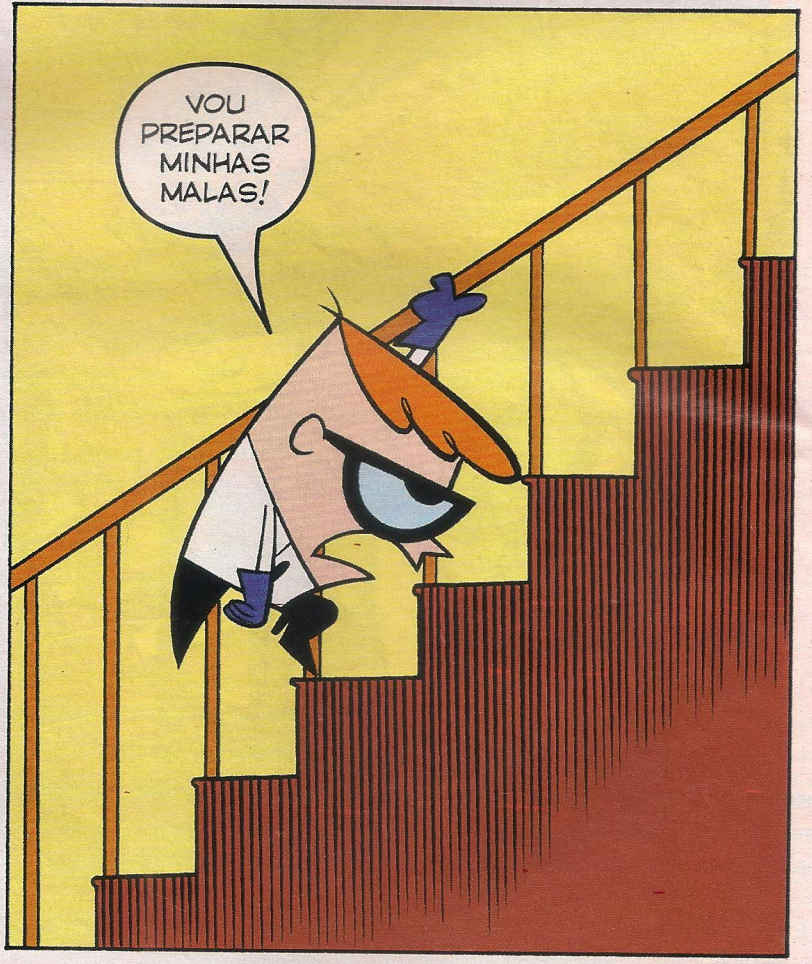

HÁ EXATOS 31.468 CACOS E LASCAS DO VASO!
VAI SER MAIS FÁCIL DO QUE IMAGINEI!
JÁ MONTEI MOLÉCULAS COM MAIS ÁTOMOS QUE ISSO!
PRONTO! FALTAM SÓ 31.466 PEÇAS!
CLINC


ACHA QUE A MAMÃE VAI NOTAR, DEE-DEE?

SIM!

TEM RAZÃO! ONDE ESTOU COM A CABEÇA?
OLHE PRO VASO!


SÓ UM CEGO NÃO PERCEBE A BESTEIRA QUE EU FIZ!

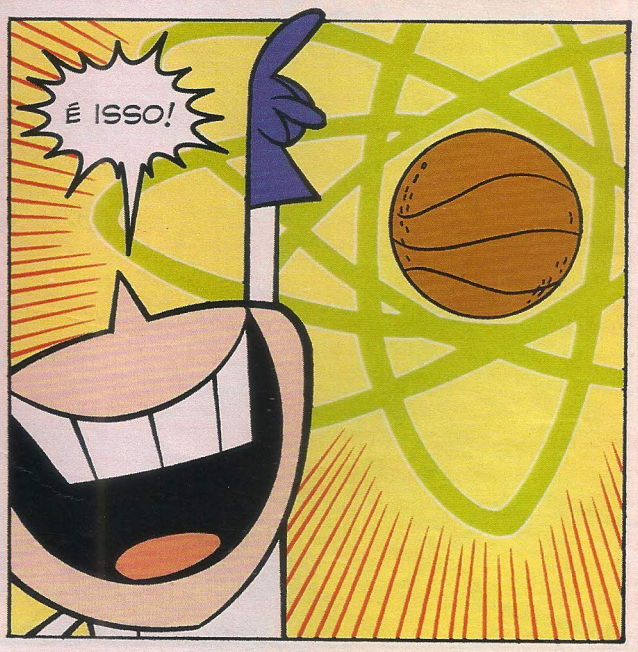

VOU PREPARAR MINHAS MALAS!

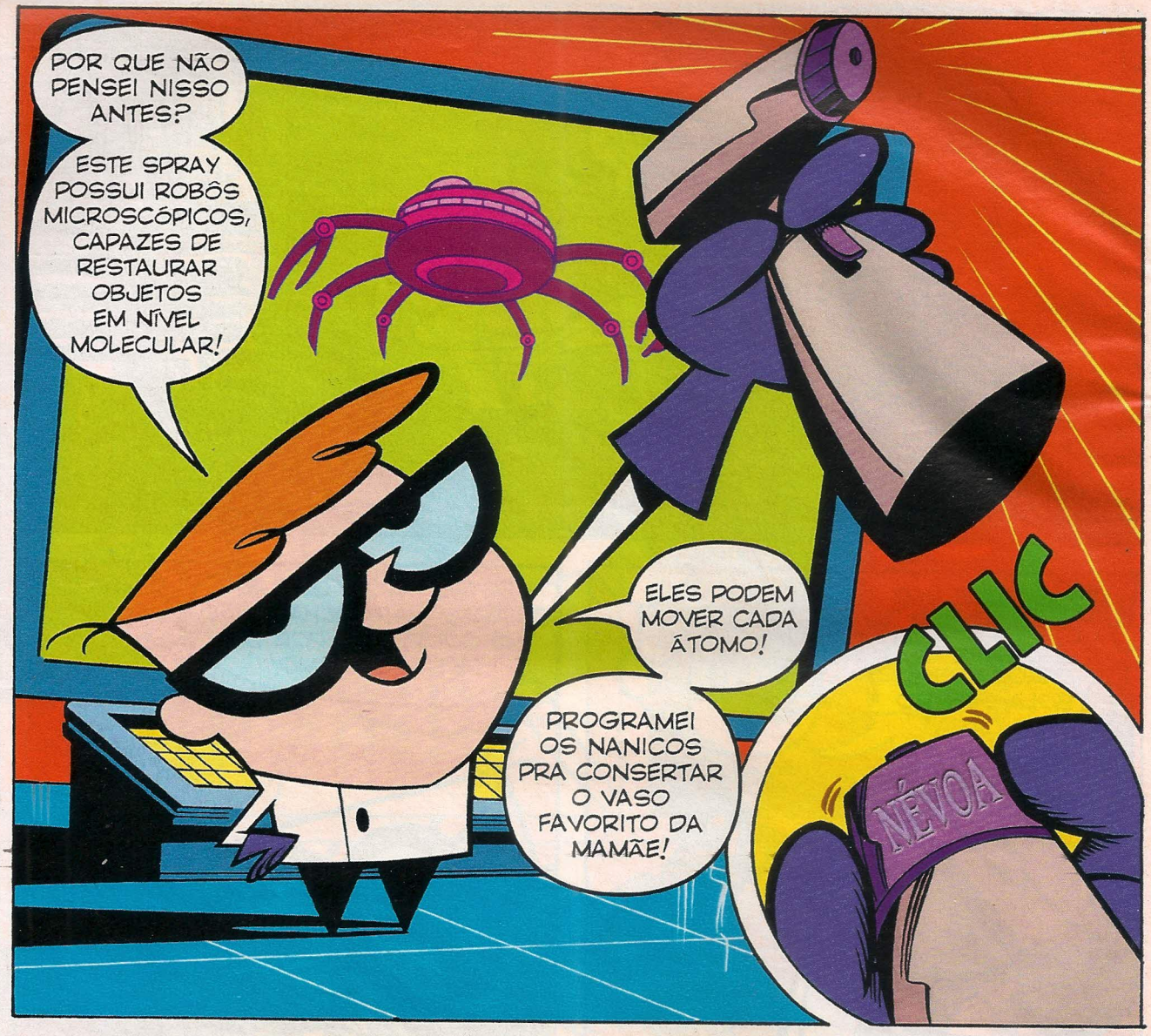
=SNIF!=

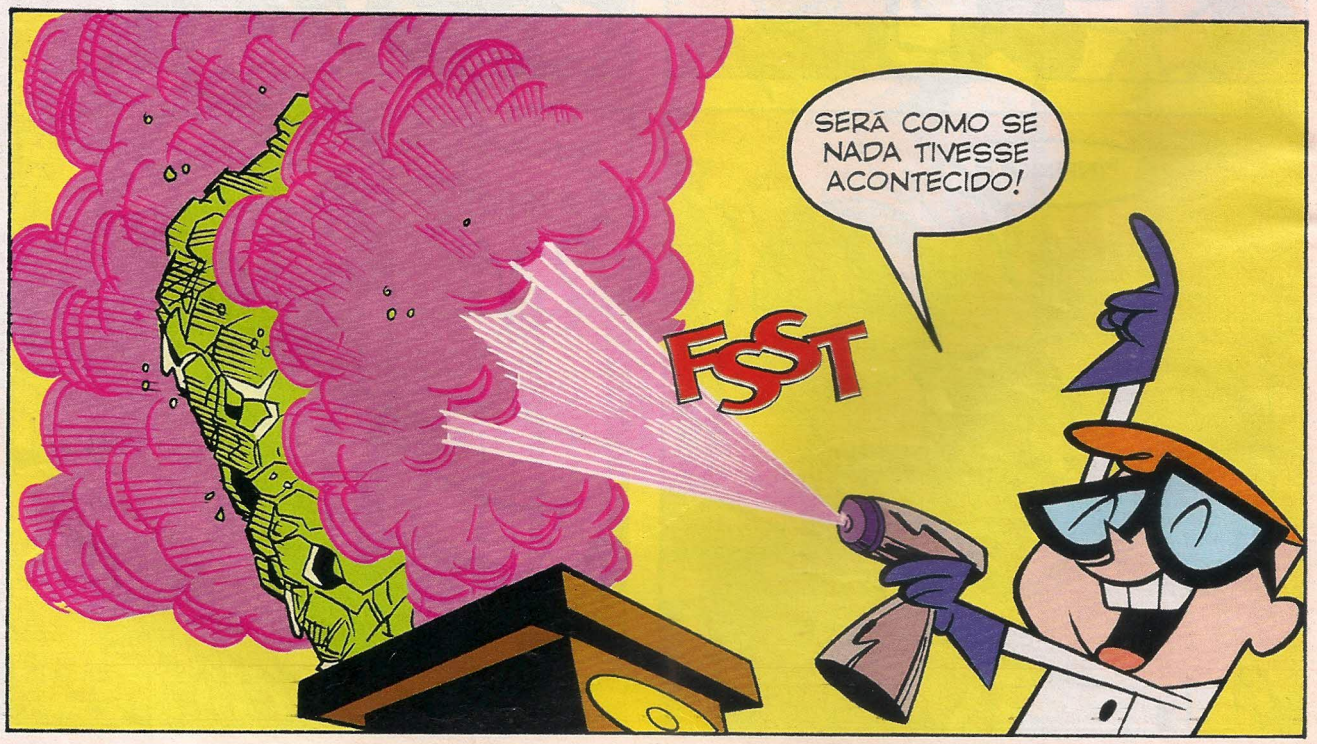
COMO PUDE SER TÃO IMBECIL?
NÃO JOGUE BOLA DENTRO DE CASA!
crás

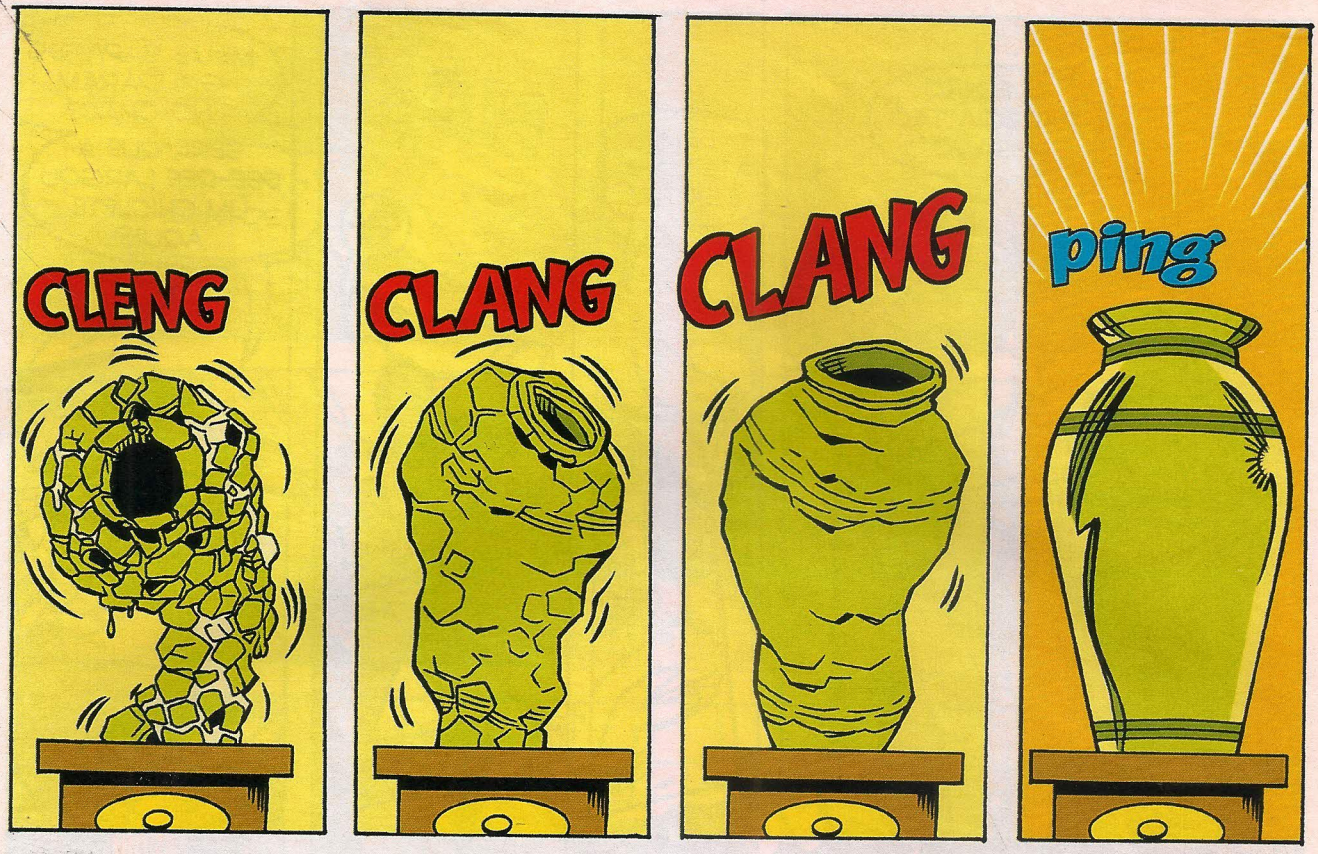
ESTAS MÃOS, QUE JÁ CRIARAM MARAVILHAS, VÃO ME COMPLICAR POR UM DETALHE ÍNFIMO!
crás

"ÍNFIMO"?


É ISSO!

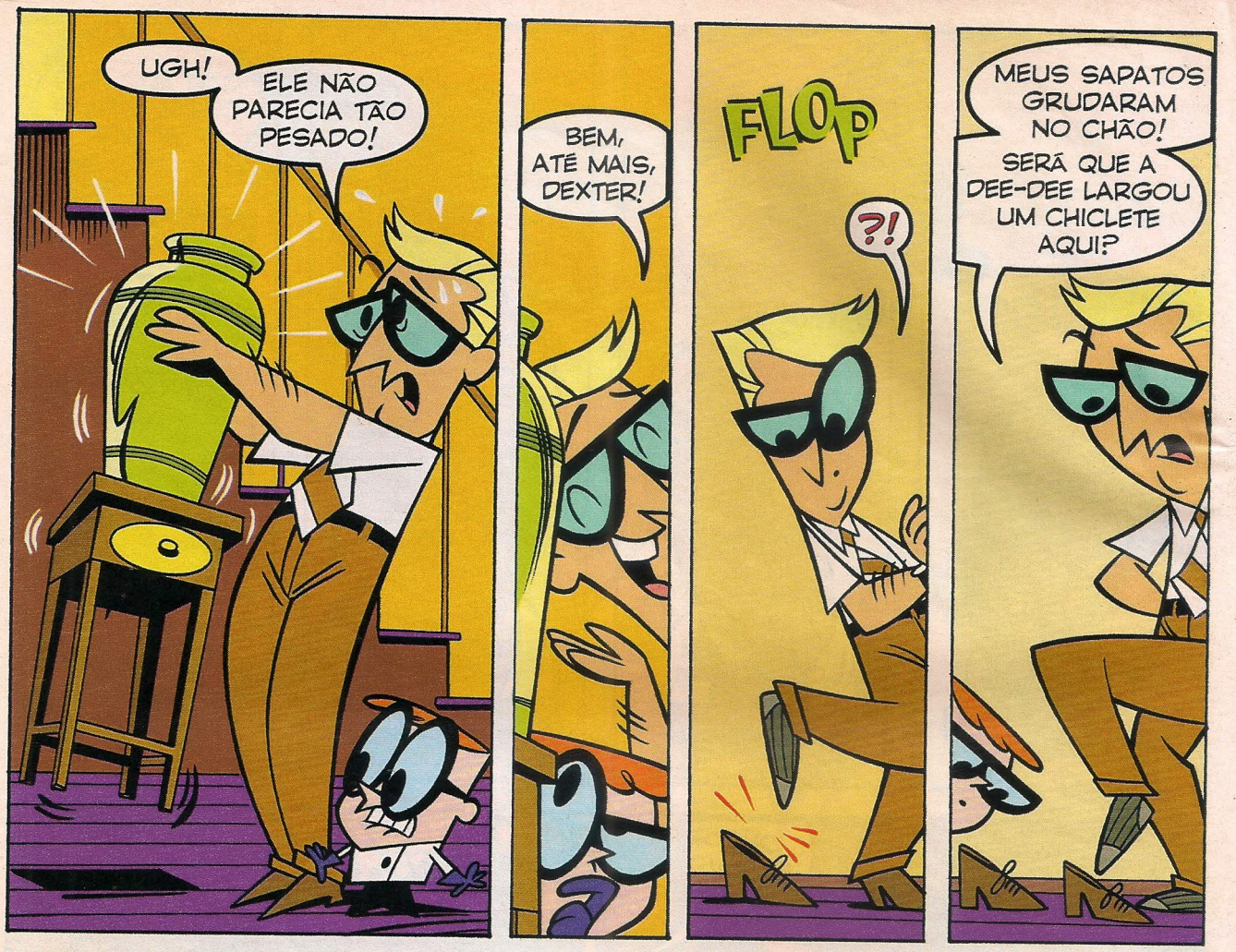

POR QUE NÃO PENSEI NISSO ANTES?
ESTE SPRAY POSSUI ROBÔS MICROSCÓPICOS, CAPAZES DE RESTAURAR OBJETOS EM NÍVEL MOLECULAR!
ELES PODEM MOVER CADA ÁTOMO!
PROGRAMEI OS NANICOS PRA CONSERTAR O VASO FAVORITO DA MAMÃE!
CLIC
NÉVOA


SERÁ COMO SE NADA TIVESSE ACONTECIDO!
FSST


CLENG
CLANG
CLANG
ping

OLÁ, FILHO!
ADMIRANDO O VASO DA SUA MÃE?

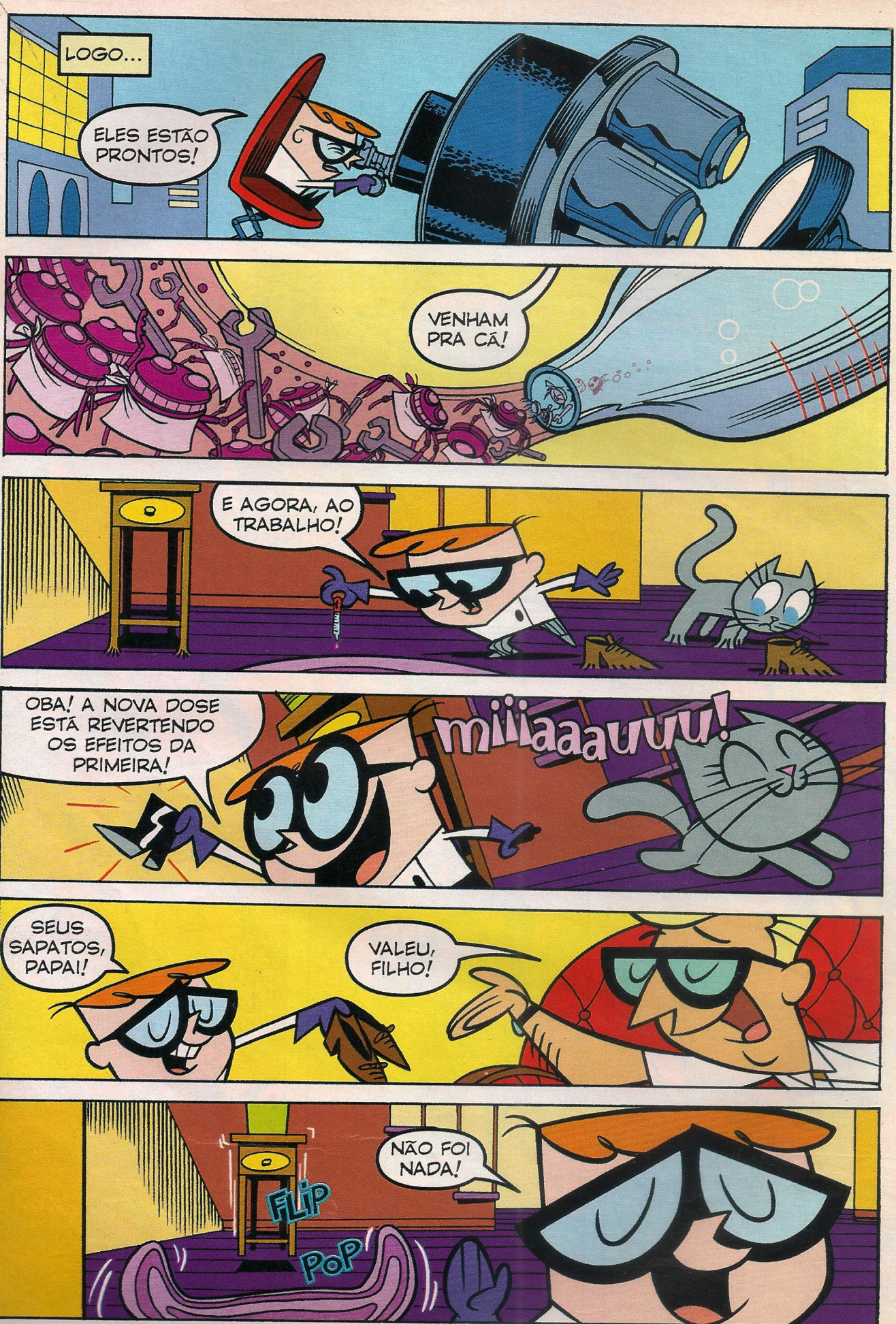
EU ME LEMBRO DE QUANDO ELA O COMPROU!
FOI NUMA VIAGEM À ITÁLIA!
N-NÃO DIGA!


UGH!
ELE NÃO PARECIA TÃO PESADO!
BEM, ATÉ MAIS, DEXTER!
FLOP
?!
MEUS SAPATOS GRUDARAM NO CHÃO!
SERÁ QUE A DEE-DEE LARGOU UM CHICLETE AQUI?

AH, SUA IRMÃ VAI OUVIR UMAS BOAS!
ELA FOI PRO QUINTAL! DEIXA QUE EU SOLTO...
...SEUS SAPATOS!

GASP!
FALTOU ORDENAR QUE OS ROBÔS PARASSEM APÓS O CONSERTO!
ELES COLARAM O VASO NA MESA, A MESA NO PISO, O PISO NO TAPETE E NO SAPATO DO PAPAI!

MELHOR EU PROGRAMAR E BORRIFAR OUTRA DOSE DE ROBÔS!
FLIP
FLOP


LOGO...
ELES ESTÃO PRONTOS!
VENHAM PRA CÁ!
E AGORA, AO TRABALHO!
OBA! A NOVA DOSE ESTÁ REVERTENDO OS EFEITOS DA PRIMEIRA!
miiiaaauuuu!
SEUS SAPATOS, PAPAI!
VALEU, FILHO!
NÃO FOI NADA!
FLIP
POP

OI, PESSOAL! CHEGUEI!
O QUE ESTÃO FAZENDO?
O DEXTER ADMIRAVA SEU VASO PREFERIDO!
POP POP
É!
POP POP
UMA VERDADEIRA OBRA-PRIMA!
CUIDADO! NEM SEI O QUE EU FARIA SE VOCÊ...
...QUEBRASSE ESSE VASO!
CRIIIINC
ESTÁ BEM!
VOU ARRUMAR AS MALAS.
FIM

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude o motorista a levar a turma ao posto sem passar duas vezes no mesmo lugar.

ALEXANDER

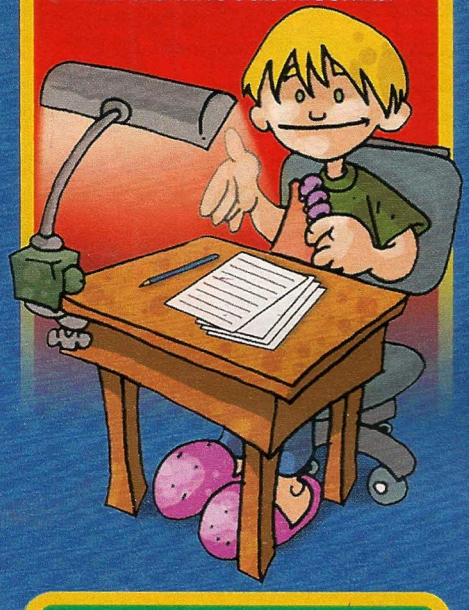
Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
Ligue para:
48ET Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o cúmulo da visão na luta de judô?
Derrubar dez faixas pretas com um golpe de vista!
Guilherme Leite Galvão
Belo Horizonte – MG

Quem é o pai da papelaria?
O PAlpel (papel).
Dandara Damasceno
Maceió – AL

O que um elevador disse para o outro?
Você já pensou em quantas pessoas nós ajudamos a subir na vida?
Michelle Lorraynne Lima
Belo Horizonte – MG

Um homem foi ao restaurante e reclamou:
— Garçom, tem uma mosca no meu prato.
— É o desenho do prato, meu senhor.
— Mas está se mexendo.
— É desenho animado!
Ana Carolina Porto
Niterói – RJ

O que tem no carro e na cozinha?
O óleo.
Bruna Albuquerque
Recife – PE

Que horas são quando duas meninas dormem no mesmo quarto?
Um quarto para as duas.
Bárbara França Augusto
Campinas – SP

Por que o cachorro foi ao rodeio?
Porque ele era um cão peão (campeão).
Gian Matheus de Meira
Votorantim – SP

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyia
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crivellaro
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lidia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Eduardo Perácio (revisão), Ivana Marques e Ronaldo Testa

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **Prepress:** Susana Cruz **PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** Eliseu Urban **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte** – Av. do Contorno, 5.919 - 9º andar, Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vania R. Passolongo, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M.Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília** – SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º andar, sl. 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas** – R. Conceição, 233 - 26º andar - Cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba** – Av. Cândido de Abreu, 651 - 12º andar, Centro Cívico - CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianopolis** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 310, sl. 610, CEP 88060-130, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617 fax: (48) 232-1782 **Fortaleza** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota - CEP 60170-002, Midiasolution Repres. e Negóc. em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda, tels.: 215-3274/8309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville** – R. Dona Francisca, 260, sl. 1304, Centro, CEP 89201-250, Via Midia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Porto Alegre** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, Paulo Renato L. Simões, Pabx: (21) 2546-8282, tel.: (21)2546-8100, fax: (21) 2546-8201 **Salvador** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax: (71) 341-4992 / 4996 / 1765 **Vitória** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 164, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112; Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | CIPP | ANER www.aner.org.br

Abril
Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

CÉSAR CAVELAGNA

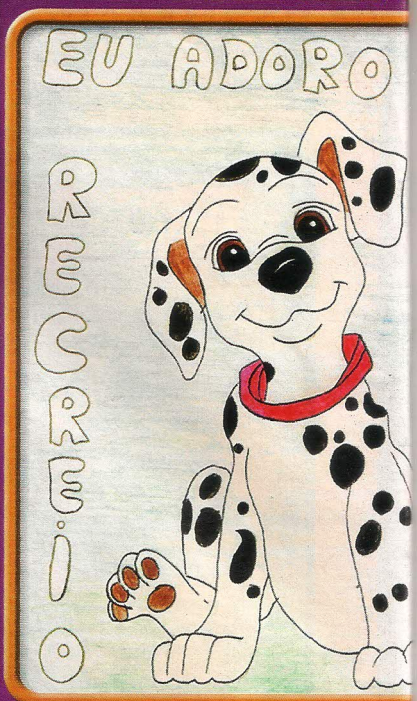
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

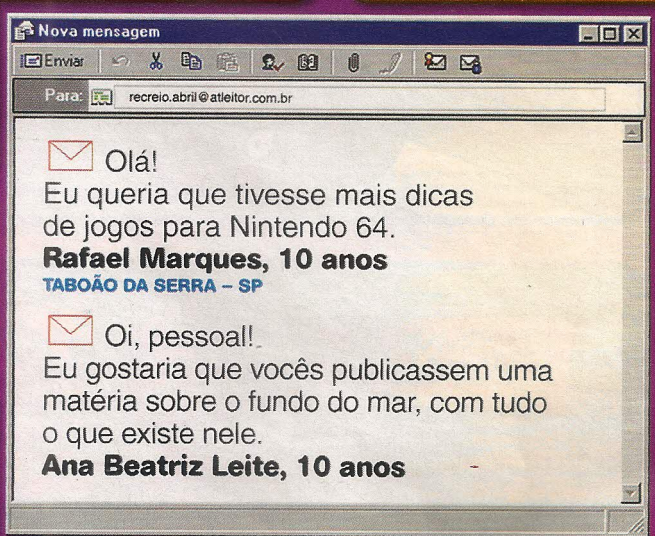
O Felipe Freitas, de 8 anos, gosta muito de jogar bola e nadar.
S. BERNARDO DO CAMPO – SP



Meu assunto predileto é astrologia. Sou de Câncer!
MARIANA RIBEIRO
RIO DE JANEIRO – RJ

Esta é a Natália Pereira, de 8 anos, que acha a revista criativa.
SÃO PAULO – SP

Vocês podem fazer uma matéria sobre o leão?
PRISCILA DOS SANTOS
CARAPICUÍBA – SP



Os cavalos foram desenhados pela Maisa Ribeiro, de 10 anos.
JUIZ DE FORA – MG

O simpático dálmata foi feito pelo Lucas Veide.

PONTA GROSSA – PR

O Raul do Prado coleciona miniaturas de Pokémon.

PORTO ALEGRE – RS

Esta é a Esther Guimarães, de 13 anos.

BELO HORIZONTE – MG

As pedras que viram bichos são muito legais. Quero todas!

RAFAEL BUENO

RIO DE JANEIRO – RJ

O Thiago Modesto, de 6 anos, é um leitor apaixonado pelos passatempos.

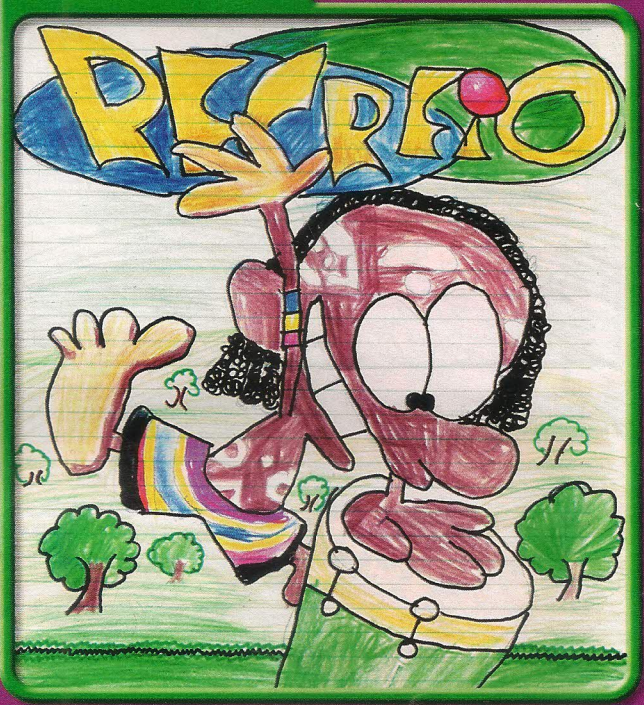
SÃO PAULO – SP

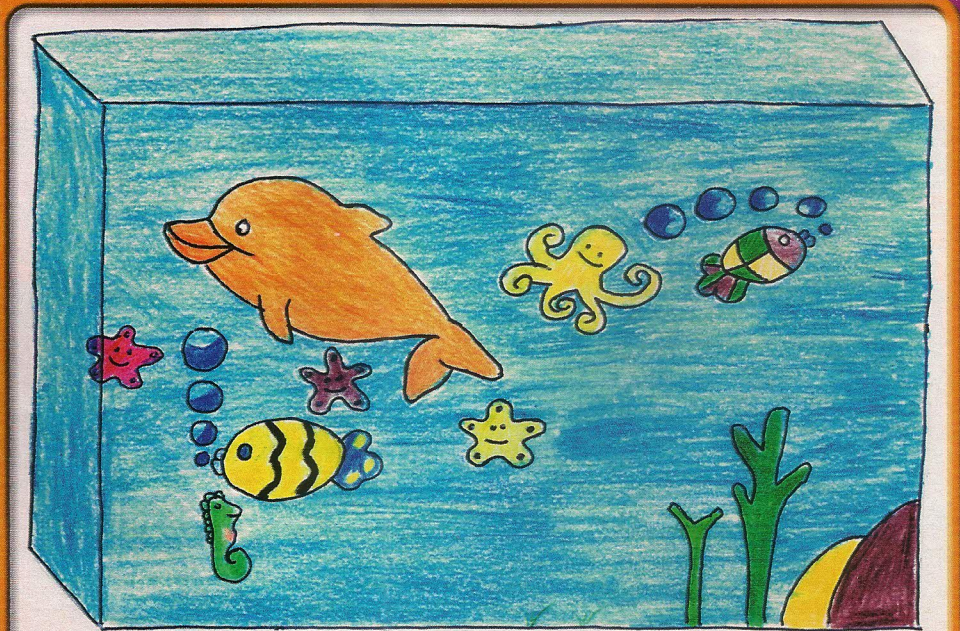
A Leila de Medeiros, de 9 anos, fez este desenho.

FORTALEZA – CE

O Luiz H. Alves mandou o desenho do ROCKANIMAL.

RECIFE – PE

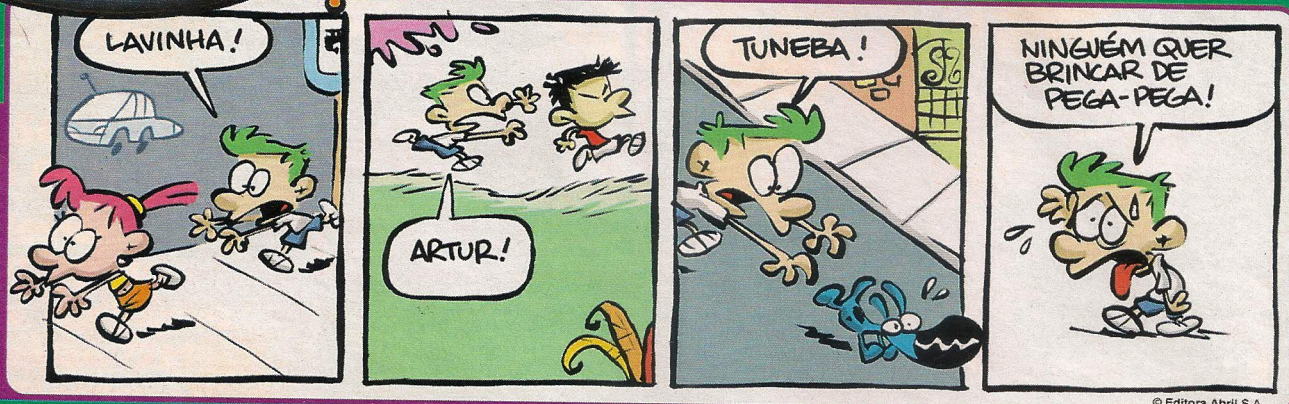




TIRINHAS!

Animatiras

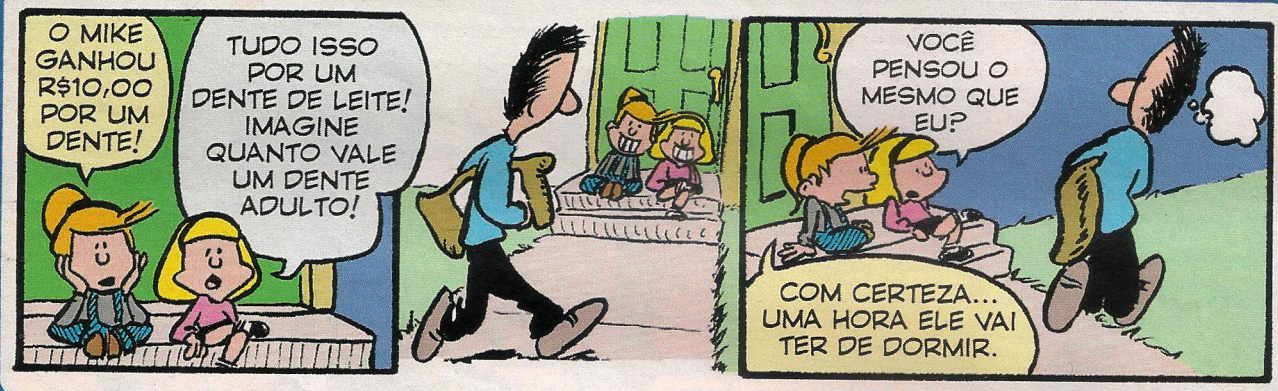
por Jean Galvão



© Editora Abril S.A.

Meg

por Curfman



© 2003 United Features Synd./Interc. Press

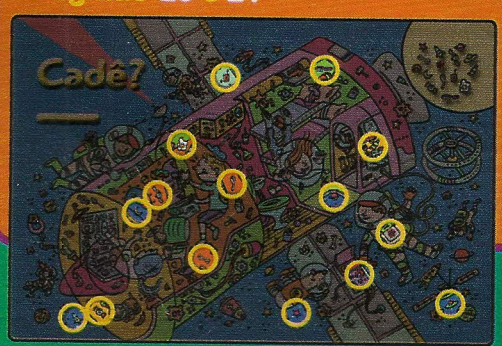
Mamãe Ganso

por Mike Peters

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

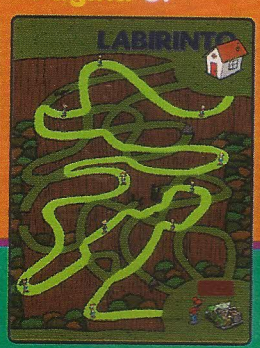
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 20 e 21



Página 24

Página 37



Página 39

Cante com as crianças do mundo todo.

E o que é melhor: na língua delas.

WG PROPAGANDA

EDITORA Abril

Recreio Especial Crianças do Mundo

Uma revista e um CD superlegais com:

- canções de vários países
- as letras das músicas
- faixas bônus karaokê
- costumes, brincadeiras típicas e a vida de crianças de outros países

Já nas bancas!

Tire umas horas do seu dia para dar uma volta ao mundo.

Hopi Mundi. Uma festa do tamanho do mundo.
De 16 de abril a 18 de maio. Não perca.

HOPI MUNDI

Aberto de quarta a sexta das 10h às 18h. Sábado, domingo e feriados das 10h às 20h.

• Danças folclóricas • Pratos típicos de 12 países • Malabaristas • Atrações educativas e culturais
• Músicas do mundo todo • Parada das nações • Shows • Performances • Além de todas as atrações do parque

Rodovia dos Bandeirantes, Km 72 - Vinhedo - SP - 0300 789 5566 - www.hopihari.com.br

HOPI HARI
A emoção da descoberta.

EugenioVG